

TARTU ÜLIKOOL
HUMANITAARTEADUSTE JA KUNSTIDE VALDKOND
EESTI JA ÜLDKEELETEADUSE INSTITUUT
EESTI KEELE VÕÕRKEELENA OSAKOND

Viktoria Heistonen

ROLLIMÄNGUDE KASUTAMINE KOMMUNIKATIIVSES KEELEÕPPES

Bakalaureusetöö

Juhendaja Raili Pool

TARTU 2017

SISUKORD

SISUKORD.....	2
SISSEJUHATUS.....	3
1. ROLLIMÄNGUDE MÕISTE, OLULISUS JA PROBLEMAATIKA	5
2. KEELEOSKUSTASEMED JA KEELELISED OSAOSKUSED	10
3. KOMMUNIKATIIVNE KEELEÕPE JA SUHTLUSPÄDEVUS	13
4. ROLLIMÄNGUDE KASUTAMINE OSAOSKUSTE ARENDAMISEL.....	17
4.1 Rollimängude kasutamine sõnavara õpetamisel ja suulise suhtlemise arendamisel	17
4.2 Rollimängude kasutamine grammatika õpetamisel.....	21
5. BAKALAUREUSETÖÖ AUTORI ISIKLIK KOGEMUS ROLLIMÄNGUDE KASUTAMISEGA EESTI KEELE KUI TEISE KEELE ÕPETAMISEL	24
5.1 Carlose juhtum	24
5.2 Laste õpetamise juhtum.....	25
KOKKUVÕTE.....	28
KIRJANDUS.....	30
THE USE OF ROLE PLAY IN COMMUNICATIVE LANGUAGE TEACHING . <i>Summary</i>	32

SISSEJUHATUS

Rollimängud on tänapäeval laialt levinud väga erinevates eluvaldkondades. Neid saab kasutada õppimiseks ja õpetamiseks näiteks psühholoogias, lastega töötades, äris, turismis, pedagoogikas. Käesolev bakalaureusetöö käsitleb rollimängude tähtsust keeletunnis. Töö eesmärgiks on välja selgitada rollimängude liigid ja nende seos keele õppimisega ning anda ülevaade rollimängude rakendamise võimalustest keeletunnis. Keeleõppe all mõeldakse siinses töös teise keele ja võõrkeele õppimist. Töö koosneb sissejuhatausest, viiest põhipeatükist, kokkuvõttest, kasutatud kirjanduse nimekirjast ja ingliskeelsest resümeeist. Esimene, teine, kolmas ja neljas peatükk on teoreetilised. Viies peatükk põhineb autori isiklikul kogemusel rollimängude kasutamisest eesti keele tunnis.

On olemas palju erinevaid metoodilisi võtteid, mis on õppijale abiks keeleomandamisel ja õpetajale õpetamisel, üks nendest on rollimängud. Töö esimeses peatükis käsitletaksegi üldist keeleoskuse mõistet, selgitatakse, mis on rollimäng ning uuritakse selle olulisust ja problemaatikat.

Teises peatükis antakse ülevaade keeleoskustasemetest ja keelelistest osaoskustest. Keeleoskust jagatakse vertikaalselt eri tasemeteks. Traditsiooni järgi on vahet tehtud algajate ja edasijõudnute vahel ning nende vahele on mahutatud veel ka kesktaseme õppijaid. Peatükis kirjeldatakse keeleoskustasemete 6-tasemelist süsteemi.

Tänapäeval on väga tähtis kommunikatiivne keeleõpe, sest see aitab aru saada keele funktsioonidest, õpetab, kuidas väljendada emotsioone ja tundeid õpitavas keeles, samuti õpetab avaldama arvamust ning suhtumist. Kommunikatiivne meetod sobib kasutamiseks igas vanuseklassis. Tänu sellele meetodile on võimalik arendada osaoskusi. Seda käsitlebki bakalaureusetöö kolmas peatükk.

Neljandas peatükis vaadeldakse osaoskuste arendamist rollimängude kasutamisega. Rollimänge saab edukalt rakendada nii sõnavara ning suulise suhtlemise arendamisel kui ka grammatika õpetamisel. Rollimängude jooksul korratakse sõnu ja lauseid mitu korda järjest ning samas ei ole

see igav ja ei tekita väsimust. Siis toimubki tahtmatu materjali omandamine. Mängud aitavad muuta õppimist elavamaks ja huvitavamaks.

Viimane peatükk põhineb autori isiklikul kogemusel eesti keele kui teise keele õpetajana ning selles kirjeldatakse rollimängude funktsioone, kasutamist ja tulemuslikkust töö autori vahetul osalemisel põhineva kogemuse kaudu. Bakalaureusetöö autor toob välja enda kogemust keele õpetamises ning koostab enda subjektiivse kokkuvõtte, kas rakendatud rollimängud olid abiks või mitte. Peatükk jaguneb kaheks osaks, milles üks alapeatükk on kogemus täiskasvanud õppijaga ning teine alapeatükk käsitleb kogemust lastega.

Bakalaureusetöö neli esimest peatükki on referatiivsed ning põhinevad erinevatest allikatest informatsiooni kogumisel ja refereerimisel. Töö viimane peatükk on praktiline.

Bakalaureusetöö olulisemateks teoreetilisteks allikateks on Jill Hadfieldi (2010) rühmadünaamika teemaline käsiraamat, Anu-Reet Hausenbergi jt (2004) käsiraamat keeleoskuse mõõtmise kohta ning Kristi Saarso (2000), Piret Kärtneri (2000), Leelo Kingisepa ja Elle Sõrmuse (2001), Ingrid Kralli ja Elle Sõrmuse (2000) poolt koostatud keeleõpetaja metoodikavihikud.

1. ROLLIMÄNGUDE MÕISTE, OLULISUS JA PROBLEMAATIKA

Arusaam keeleoskusest on väga põhjalikult arenenud aegade jooksul. Keeleoskust käsitletakse traditsiooniliselt häälikute, sõnavara ja grammatika omandamisena. See on ka keeleõpikutes kirjeldatud. Keeleoskuse mõistet jagatakse tavaliselt neljaks osaoskuseks: rääkimine, kuulamine, lugemine ja kirjutamine. Lisaks sellele räägitakse ka grammatika ning sõnavara tundmisest. Keeleoskuse olemuse empiirilise uurimise tulemusena jõuti järeldusele, et mingi osa keeleoskusest on ühtne ning osaoskuste vahel esineb korrelatsioonisuhe. Kuigi keeleõppeprotsessis on palju ühist meie kõigi jaoks, õpetamine ja õpetaja sama õpperühma liikmetele sama, kulgeb õppimine iga õppija jaoks siiski väga erinevalt. Lähtepositsioonil ja emakeelel on oma mõju, aga ka algajate rühma sama emakeelt kõnelevate õppijate keeleoskus võib kuu aja möödudes olla üsna erinev. Keele õppimine on väga personaalne ka siis, kui õppimise tingimused ja keskkond on ühesugused. Keeleuurijad on välja selgitanud, et õppija keeleõppimist mõjutavad õppija vanus, motivatsioon, suhtumine, kognitiivne stiil, sotsiaalsus ning valmisolek riskida ja katsetada. Samas mõjutavad õppimist ka õppija isiklikud ja kultuurilised kogemused. (Kaivapalu, Martin 2010)

On olemas palju erinevaid metoodilisi võtteid, mis aitavad õppijal keelt omandada ja õpetajal õpetada. Üks nendest on **rollimängud**. Rollimänge saab kasutada kõigil keeleoskustasemetel ja erinevate keeleõppemeetodite puhul.

Rollimänge saab oma olemuse järgi jagada kolme rühma ning nad erinevad üksteisest eelkõige kasutatavate abimaterjalide poolest.

- Improviseerimine dialoogi abil

Mängu aluseks on dialoogid õpikutest. Enamik dialooge on koostatud nii, et saaks tutvustada ning harjutada kindlaid lausemalle (nõustumine, küsimine, keeldumine jne). Improvisatsiooni tarbeks jäetakse lausemallid samaks, kuid muudetakse lähteandmeid, st kui õpikus oli dialoogi

teemaks kutsest keeldumine, siis uus teema võiks olla söögist, ettepanekust jm keeldumine. Lisaks võivad õppijad küsida põhjuseid. (Kärtner 2010: 27)

- Tegelaste intervjuerimine

Tihti käsitlevad tekstid kindlat isikut. Selliste tekstide baasil võivad õppijad ajakirjanikke mängida. Õppijad on jaotatud paaridesse ning üks paariline koostab 10–15 küsimust peategelasele esitamiseks. Seejärel esitab ta küsimused kaaslasele. Kui dialoog on lõpetatud, võib vastused kirja panna või esitada suuliselt kogu klassile, millist infot on intervjuu jooksul saadud. (Kärtner 2010: 27)

- Tõeline rollimäng

Rollimängu ettevalmistus nõuab, et ka õpetaja oleks ettevalmistatud. Ettevalmistus võib saada alguse sellest, et õppijad pakuvad õpetajale sõnu, väljendeid ja lauseid, mida rollimängu tegelased võiksid öelda. Seejärel jaotatakse õppijad paaridesse ning nad arutavad omavahel, mida ütlevad, ning harjutavad etteastet. Lõpetuseks etendatakse stseen kogu klassi ees. Rollimäng võib olla ka koduülesanne. Siis võivad õpilased ise valida endale paarilise ning mõelda välja teema, panna kokku dialoogi ning esitada selle klassis. Õpetajad, kes on praktiseerinud seda võtet, räägivad, et tihti tulevad õpilastel välja väga humoorikad ja suurepäraseid sketšid. Rollimängu lõpuks loetakse seda, kui saavutati püstitatud eesmärgid. Väga oluline on saada tagasisidet, sest see võimaldab arutada ja analüüsida keele kasutamist, ning juhul, kui rollimäng toimus paariti või rühmiti, siis tuleb kirjeldada viise, kuidas on jõutud püstitatud eesmärgini. (Kärtner 2010: 27; 28)

Rollimängud on olulised seetõttu, et nende kaudu saab harjutada selliseid situatsioone, millesse võib sattuda reaalses keelekeskkonnas (poes, tee juhatamine, tutvumine jms). Head on ka sellised olukorrad, kus õpilase ülesandeks on kellegi teise kehastamine. Sellisel juhul on vajalikud rollikaardid lahtikirjutatud ülesandega. (Baum-Valgma, Norit 2010). Rollimängud muutuvad üha enam ja enam populaarsemaks, sest nad võimaldavad tuua keeletundi tegelikku elu. Rollimängu võtmesõnaks on improvisatsioon. Õppija keelekasutus on ettearvamatu vaatamata sellele, et situatsioon on juba kindlaks määratud või rollikirjeldus antud. Võib luua mitmesuguseid elulisi situatsioone otse klassis, näiteks *mine postkontorisse ja osta marke*. On võimalik ka anda õpilasele uut rolli, näiteks *hunt*, *kelner* jne. Situatsioonid ning rollid peavad olema õpilastele tuttavad. Teemasid ja rolle on võimalik leida nii õpikuteist kui ka tegelikust elust. Rollimängud võimaldavad õppijatel keelt kasutada täiesti uutes situatsioonides ning pakuvad õppijatele võimalust väga erinevaid igapäevaelus ette tulevaid olukordi keeletunnis läbi mängida. Oluline

on see, et rollimängud tõstavad õppijate kõne osakaalu tunnis. Kuna tegemist on näitlemisega, siis tõenäoliselt kasutavad õppijad loomulikke liigutusi ja intonatsiooni (Kärtner 2000: 26; 29)

Rollimängude läbiviimisega keeletunnis võivad kaasneda mõningad probleemid. Sageli tekib probleem, et kõik õpilased rühmas ei tööta võrdse intensiivsusega. Vahel juhtub nii, et liider (mõnikord on neid mitu) võtab kogu vestluse enda peale ja teised, kes on tagasihoidlikumad ja vaiksemad, ei saa sõnagi lausuda. Dominantsed inimesed võivad olla mõneti ka agressiivsed, kuid tavaliselt on nad lihtsalt jutukad ja entusiastlikud. Tegelikult nad toovad rühma töösse väga palju sisse, kuid nende entusiasmi peab jahutama, et julgustada teisi rohkem rääkima. Vahel nad ise ei märkagi probleemi. Olukorda aitavad parandada võtted, mis näitavad, et rühma liikmete osalus ei ole tasakaalus. Tihti sellised õpilased, kes ei võta osa aruteludest, on tagasihoidlikud ka emakeelt kõneledes. Väga raske on teistsuguseks muutuda ja keelelised raskused teravdavad probleemi veelgi. Sellisel juhul on olemas võtted, mis aitavad tagasihoidlikumatel rääkima hakata ja võtted, kus arutelu muutub mänguks. (Hadfield 2010: 133)

Rollimängude kasutamisel keeletunnis on veel üheks probleemiks see, et tihti ei oska õpilased üksteist kuulata. Põhjuseid on palju. Näiteks keegi kaasõpilastest võib ebahuvitav tunduda või arvatakse, et kuna kaasõpilase jaoks on õpitav keel ka võõrkeel, siis ei anna tema kuulamine midagi juurde. Vahel on ka inimene nii hõivatud mõtlemisega, mida järgmiseks öelda, et ei suuda kaaslast kuulata. Mõnikord aga lihtsalt tuntakse teiste vastu vähem huvi kui enda vastu. Kõiki neid põhjusi ühendab ühine tegur. Nimelt arvatakse, et keele õppimine on väga individuaalne asi ja nad ei suuda oma isiklike eesmärkide tagant märgata fakti, et suhtlemine ei ole kunagi ühepoolne. Inimene räägib kindlamalt, kui keegi kuulab teda hoolega. (Hadfield 2010: 138)

Rollimängudes kulgeb suhtlemine enamasti 2–3 kaupa rühmades, kus igal õpilasel on oma osa. Tavaliselt on grupi aktiivse töö takistuseks see, et õppijate keeleoskustase on liiga erinev. Peale keeleoskuse võivad suhtlemisel takistuseks olla ka psühholoogilised motiivid. Õpetaja peab tabama ka sümpaatiaid ja antipaatiaid, mis rühmas esinevad, ja arvestama neid rollidesse jaotamisel. Väga erineva keeleoskusega õpilasi ei ole soovitatav panna ühte gruppi. Samamoodi ei ole soovitatav panna ühte gruppi introvertseid inimesi, sest võõrkeelne suhtlemine tekitab neis pingeid. (Klaas 1990: 11)

Rollimängudel leidub nii pooldajaid kui ka vastaseid. Vastased väidavad, et nad ei saa tahta, et õppijad tunnis klassi ees näitleksid. Nende jaoks on probleemiks ka see, et õpetaja ei saa parandada vigu, kui mitu rühma samal ajal tegutseb omaette ja õppijad räägivad kõik korraga. Nende arvates pole kõik rollid ühesugused, vaid erineva kaalu ja tähtsusega. Vastumeelsus

rollimängude suhtes võib tuleneda ka sellest, et õpetajatel ei ole nende kohta piisavalt informatsiooni või on nad ise kunagi sattunud piinlikku olukorda, kus on pidanud ilma piisava ettevalmistuseta midagi etendama. (Kärtner 2000: 28)

Rollimängude kaudu on võimalik ka õpperühma liikmete vahelisi suhteid parandada. Rühmaliikmete suhted muutuvad mõistvamaks ja harmoonilisemaks, kui nad püüavad üksteise tunnetest ja vaatenurkadest aru saada. Arvatavasti on õppija soov pigem rääkida endast kui teisi kuulata, sest omad asjad on alati kõitvamad. Samuti parandab õppija seda tüüpi harjutustega eelkõige oma kõnelemisoskust, kuid teise õppija kuulamist kahjuks enamasti keelepraktikaks ei peeta. Rollimängudes kasutatavad võtted lähevad pisut kaugemale kui tavalised isikliku informatsiooni vahetamise võtted, sest rollimängudes tuleb õppijal ennast kellegi teisena ette kujutada. Enda kujutlemine teise asemele ja tema vaatenurgast vaatamine võimaldab teist inimest mõista otsesemalt ja vahetumalt, samas kuulamine ja sõnade tõlgendamine mitte. Selline ülesandetüüp sobib väga hästi õppijatele, kes on harjunud küsitluste täitmisega ja üksteisele küsimuste esitamisega, kuigi kui seda kasutada väga tihti, hakkab see tüütama. Üksteise küsitamise harjutusi võib proovida rühmas, kus õpilased üksteist väga hästi tunnevad ja arvavad, et polegi mingeid infolünki, mida täita. Siis see võimaldab kontrollida, kui hästi nad tunnevad üksteist tegelikult. (Hadfield 2010: 78)

Näited 1 ja 2 illustreerivad rollimänge, mida saab kasutada rühmasiseste suhete parandamiseks.

Näide 1

Kuulajad (Hadfield 2010: 140)

Tase: alates B1

Aeg: 15 minutit

Materjalid: Üks küsitlusleht igale õpilasele (või kirjutatakse see tahvlile või kasutatakse projektorit)

Töö käik:

1. Paluge õpilastel mõelda olukordadele elus, kui nad on teisi kuulanud või kui keegi on neid kuulanud.
2. Andke igale õpilasele küsitlusleht ja paluge küsimuste üle mõelda.
3. Kui õpilased on lõpetanud, paluge neil vastuseid kaaslasega arutada.

4. Lõpuks paluge igal paaril rääkida kogu rühmale kõige huvitavamatest asjadest, mis neil jutuks tulid

Näide 2

Varikirjanikud (Hadfield 2010: 81–82)

Tase: alates B1

Aeg: üks õppetund

Materjalid: Paber ja kirjutusvahend igale õpilasele

Töö käik:

1. Paigutage õpilased paarikaupa istuma või paarikaupa teineteise vastu ringi seisma.
2. Selgitage, et nad peavad viie minuti jooksul teineteise kohta võimalikult palju teada saama. Kuidas just, on paaride otsustada, kas kumbki küsib kaks ja pool minutit või küsitakse kordamööda. Küsida võib kõige kohta: pere, vanus, elustiil, harjumused, töö, eelistused, hobid jne.
3. Kui aeg on läbi, paluge õpilastel oma kohale tagasi minna ja paarilise autobiograafia kirjutada, aga nii, nagu õppija ise olekski see inimene, keda ta äsja küsitles. Muidugi võib kirja panna kõik, mida õpilane kuulis, kuid ka seda, mida otse ei öeldud, aga mida ta küsitluse ajal ise tähele pani, näiteks „Ma olen üsna tagasihoidlik inimene, aga mul on hea huumorimeel ja kui juba inimesega tuttavaks saan, võin üsna vaimukas olla.“ Kirja võib panna ka asju, mida nad ainult arvavad, näiteks „Ma olen hea abikaasa ja ei lase kunagi oma naisel nõusid pesta, vaid pesen ise.“ Kõik sedasorti juurde mõeldud faktid peaks muidugi olema positiivsed, negatiivseid tuleks vältida.
4. Kui kõigil on autobiograafiad valmis, pange need seintele üles ning paluge õpilastel ringi liikuda ja vaadata, kas nad tunnevad enda ära.

2. KEELEOSKUSTASEMED JA KEELELISED OSAOSKUSED

Keeleoskust jagatakse vertikaalselt eri tasemeteks. Traditsiooni järgi on vahet tehtud algajate ja edasijõudnute vahel ning nende vahele mahutati veel kesktasemel õppijaid. (Hausenberg jt 2004: 12). 1990ndate aastate keskel töötas Brian North välja keeleoskustasemete 6-tasemelise süsteemi (North 2000; CEF 2001), mis oli Euroopa Nõukogu poolt tellitud ja toetatud. See ongi saanud valdavaks Euroopas viimastel aastatel. Lähtutakse alg-, kesk- ja edasijõudnute tasemest. Neid nimetatakse algelise keelekasutuse (ingl *Basic User*), iseseisva keelekasutuse (ingl *Independent User*) ja vaba keelekasutuse (ingl *Proficient User*) tasemeks ning tähistatakse tähtedega A, B ja C. (Hausenberg jt 2004: 14). Pätevusliikide jaotised ning keeleoskusskaala toimingud peavad põhinema mõõtmisteoorial. Siis saab vältida süstemaatilisi vigu, mis tekivad n-ö rusikareeglitest või juba eksisteerivatest skaaladest. Edasijõudmise näitamiseks valdkondade kaupa peab olema piisav tasemete arv, aga see ei tohi ületada hulka, mida inimese mõistus on võimeline eristama. (Raamdokument 2007: 36) Alltoodud Tabel 1 iseloomustab ja kirjeldab lähemalt Euroopa Nõukogu keeleoskustasemeid.

Tabel 1. Euroopa Nõukogu ühtsed keeleoskustasemed. Üldskaala (Raamdokument 2007: 39)

Vilunud keelekasutaja	C2	Mõistab vaevata kõike kuuldot ja loetut. Oskab resümeerida eri tüüpi suuliste ja kirjalike allikate teavet ja sõnastada neis esitatud põhjendusi ja arutlusi. Oskab end spontaanselt, ladusalt ja täpselt väljendada, eristades ka keerukamate situatsioonide peenemaid tähendusvarjundeid.
	C1	Mõistab pikki ja keerukaid tekste, tabab ka varjatud tähendust. Oskab end spontaanselt ja ladusalt mõistetavaks teha, väljendeid eriti otsimata. Oskab kasutada keelt paindlikult ja tulemuslikult nii avalikes, õpi- kui ka tööoludes. Oskab luua selget, loogilist, üksikasjalikku teksti keerukatel teemadel, kasutades sidusvahendeid ja sidusust loovaid võtteid.

Iseseisev keelekasutaja	B2	Mõistab keerukate abstraktsel või konkreetsel teemal tekstide ning erialase mõttevahetuse tuuma. Suudab spontaanselt ja ladusalt vestelda sama keele emakeelse kõnelejaga. Oskab paljudel teemadel luua selget, üksikasjalikku teksti ning selgitada oma vaatenurka, kaaluda kõnealuste seisukohtade tugevaid ja nõrku külgi.
	B1	Mõistab kõike olulist endale tuttavatel teemadel, nagu töö, kool, vaba aeg vm. Saab enamasti hakkama välisriigis, kus vastavat keelt räägitakse. Oskab koostada lihtsat teksti tuttavatel või enda jaoks huvipakkuval teemal. Oskab kirjeldada kogemusi, sündmusi, unistusi ja eesmärke ning lühidalt põhjendada-selgitada oma seisukohti ja plaane.
Algtasemel keelekasutaja	A2	Mõistab lauseid ja sageli kasutatavaid väljendeid, mis seostuvad talle oluliste valdkondadega (näiteks info enda ja pere kohta, sisseostude tegemine, kodukoht, töö). Tuleb toime igapäevastes suhtlusolukordades, mis nõuavad otsest ja lihtsat infovahetust tuttavatel teemadel. Oskab lihtsate fraaside ja lausete abil kirjeldada oma perekonda, teisi inimesi ja elutingimusi ning väljendada oma vajadusi.
	A1	Mõistab ja kasutab igapäevaseid väljendeid ja lihtsamaid fraase, et oma vajadusi rahuldada. Oskab ennast ja teisi tutvustada ning pärida elukoha, tuttavate inimeste ja asjade järele ning vastata sama ringi küsimustele. Suudab suhelda lihtsas keeles, kui vestluspartner räägib aeglaselt ja selgelt ning on valmis aitama.

Inimesel on juba lapsepõlvest arenenud erinevad osaoskused, nagu näiteks kuulamine, lugemine, rääkimine ja kirjutamine. Need omakorda jaotuvad retseptiivseteks ja produktiivseteks. Retseptiivsed osaoskused on kuulamine ja lugemine. Need oskused on seotud suulise või kirjaliku teksti vastuvõtmisega. Varem on neid osaoskusi kutsutud ka passiivseteks oskusteks, sest arvati, et lugemisel ja kuulamisel ei ole nähtavat tulemust ning kuulaval või lugeval inimesel on passiivse inimese mulje kõrvaltvaataja jaoks. Kuulamisega puutuvad inimesed kokku väga tihti ning seda on kaks tüüpi – interaktiivne kuulamine (näiteks vestluse käigus) ning retseptiivne kuulamine (näiteks kellegi esinemise kuulamine). Esimesel juhul saab kuulaja paluda vestluskaaslasel aeglasemalt rääkida või küsida midagi. Teisel juhul aga on tekst kuulajast sõltumatu (näiteks teatrietenduse jälgimine või raadiosaate kuulamine). (Hausenberg jt 2004: 32)

Inimene loeb või kuulab selleks, et saada vajalikku infot ümbritsevast maailmast. Kuulamist ja lugemist ühendab tekst, mida saab jagada järgmiselt:

1. Isiklik sfäär (individuaalsete vajadustega seotud tekstid)
2. Avalik sfäär (tekstid, mis on seotud inimese kui avaliku elu tegelase ja kui ühiskonna liikmega)
3. Töösfäär (töö ja erialaga seotud tekstid)
4. Haridussfäär (seotud õppimisega kas haridusasutuses või mujal (CEF 2001: 45–46, viidatud Hausenberg jt 2004: 32 järgi))

Produktiivseteks osaoskusteks on rääkimine ja kirjutamine. Need osaoskused tähendavad aktiivset suhtluspädevuse rakendamist suulise või kirjaliku teksti loomiseks. Vaatamata sellele, et suuline ja kirjalik väljendamisoskus on arenenud erinevalt, on nad siiski omavahel tihedalt seotud. Kõnelema õpib laps oma emakeelest juba lapsepõlvest ja nagu iseenesest, aga kirjutamise õppimine nõuab aega. Võimatu on kirjutada seda, mida ei saa suuliselt väljendada. Kõneldud ja kirjutatud tekst omab erinevat struktuuri ning järgib erinevaid sotsiokultuurilisi norme ja kasutustava. (Hausenberg jt 2004: 62–63)

3. KOMMUNIKATIIVNE KEELEÕPE JA SUHTLUSPÄDEVUS

Tänapäeval on keeleoskuse käsitleluses valdav kommunikatiivne lähenemisviis, kuid iga autor mõistab omamoodi, millest koosneb kommunikatiivne keeleoskus, mida erinevad komponendid hõlmavad ning kuidas nad omavahel seotud on. (Hausenberg jt 2004: 8)

Keeleõppes on nüüdseks väga levinud kommunikatiivsed meetodid, milles keeleoskust käsitletakse laiemalt kui ainult keele struktuuri ja sõnavara tundmist ning olulisele kohale seatakse keelendite kasutamine suhtlemisel. Kommunikatiivsete keeleõppemetodite teine põhiomadus on õppijakesksus. Selleks, et inimene oleks pädev suhtleja, peab tal olema võimalus õpitud väljendite kasutamiseks. See tähendab, et keeleõppes peab olema piisavalt erinevaid ülesandeid. Kommunikatiivses keeleõppes nähakse keelt eelkõige suhtlusvahendina, kus õppijad peavad samaaegselt kasutama erinevaid keelelisi teadmisi. (Kingisepp, Sõrmus 2000: 31–32)

Kommunikatiivne keeleõpe on avardanud ka arusaamu keele funktsioonidest: kuidas saab väljendada emotsioone ja tundeid õpitavas keeles ning kuidas avaldada oma arvamust ja suhtumist jms. Kommunikatiivset meetodit saab kasutada igas vanuseklassis, sellega arendatakse osaoskustest eelkõige kõnelemist, aga ka kuulamist, lugemist ja kirjutamist. (Kingisepp, Sõrmus 2000: 32)

Rollimängud kuuluvad olulise osana kommunikatiivsesse keeletundi. Näited 3–5 illustreerivad kommunikatiivses keeleõppes kasutamiseks sobivaid rollimänge.

Näide 3

Piletikassa juures (Klaas 1990: 12)

1. Teie puhkus on lõppenud ning nüüd on vaja osta piletid tagasisõiduks. Lähete sõbraga piletikassa juurde, kuid seal on ainult üks pilet. Mida teha? (3 osalejat)
2. Rahvusvaheline konverents on lõppenud. Korraldab komisjon aitab osalistel tagasipileteid tellida. Missuguse transpordivahendiga te soovite sõita, kuhu ja mis klassi pileteid vajate? (3–4 osalejat)

Näide 4

Päevaplaan (kellaajad ja tegevus) (Klaas 1990: 12)

1. Olete puhkekodus mere ääres ja saate kokku oma tuttavaga, kes arvab, et te igavlete seal. Rääkige talle oma huvitavast elust. (2 osalejat)
2. Väikese puhkekodu seifist kadus eile kohver kalliskividega. Tuleb uurija, kes tahab teada, mida iga külastaja tegi eile. Kas kõigil on alibi? (3–4 osalejat)
3. A sõitis üksinda puhkekodusse. Armukade abikaasa helistab igal õhtul ja nõuab täpset aruannet päevasündmustest. (2 osalejat)

Näide 5 (Klaas 1990: 13)

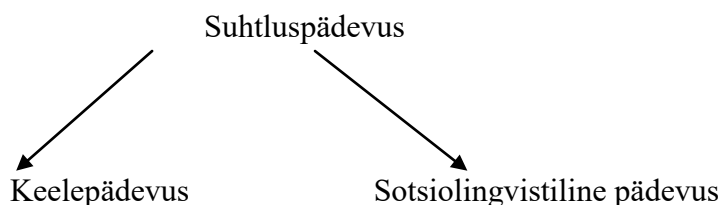
Eksinud turist

1. A on teie kodulinnas esimest korda. Tal on käes nimekiri paikadest, mida peaks vaatama minema. Palub möödujalt (B) selgitust, kuidas neid kohti üles leida. (2 osalejat)
2. A ja B tahaksid õhtul võõras linnas minna restorani. Uurivad hotelli administraatorilt, kus asuvad linna parimad restoranid. (3 osalejat)

Kommunikatiivses keeleõppes sobivad rakendamiseks järgmised õpetamis- ja õppimisvõtted (Kingisepp, Sõrmus 2000: 33–34):

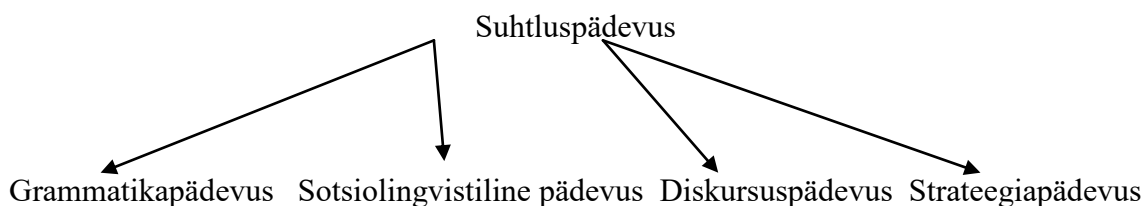
- Suhtlusmängud ja arutlusülesanded
- Väitluste korraldamine
- Probleemülesannete lahendamine
- Rollimängud
- Info- ja arvamislüngaga ülesanded
- Paari- ja rühmatööl põhinevad ülesanded

Kommunikatiivse keeleõpetuse eesmärgiks on anda õppijatele õpitavas keeles suhtluspädevus. Mõiste **suhtluspädevus** (ingl. *communicative competence*) võttis kasutusele Dell Hymes (1972). See mõiste ongi kujunenud „kommunikatiivse keeleoskuse“ sünonüümiks. Hymes'i tõlgenduses on suhtluspädevus laiem kui keelepädevus (keeke grammatikareeglite tundmine), sest selles sisaldub ka sotsiolingvistiline pädevus (keelekasutusreeglite tundmine) (vt joonis 1). Hymes rõhutab, et ainult grammatikareeglite tundmisest ei piisa. Peab ka teadma, millal ja milleks mingit vormi kasutatakse. (Hausenberg jt 2004: 9)



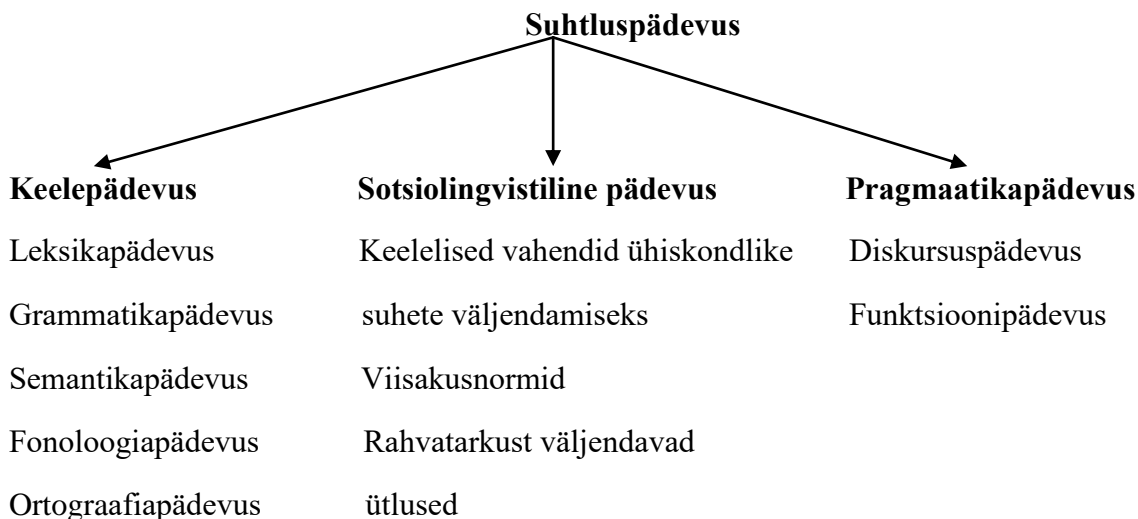
Joonis 1. Suhtluspädevuse komponendid (Hymes 1972, viidatud Hausenberg jt 2004: 9 järgi)

Esimesena kirjeldasid suhtluspädevust süstemaatiliselt Michael Canale ja Merrill Swain 1980. aastal. Nende mudeli järgi on suhtluspädevusel kolm komponenti: grammatikapädevus (peale morfoloogia- ja süntaksireeglite sisaldab ka sõnavara, semantikat ja fonoloogiat), sotsiolingvistiline pädevus (koosneb sotsiokultuurilistest ja diskursuse reeglitest) ja strateegiapädevus (st suhtlus- ja kompensatsioonistrateegiatest, mida kasutatakse keeleoskuse puudujääkide korvamiseks). Hiljem käsitles Canale (1983) sotsiolingvistilist pädevust ja diskursuspädevust eraldi pädevustena (vt joonis 2) ja sellega arendas seda mudelit edasi. (Hausenberg jt 2004: 9)



Joonis 2. Suhtluspädevuse komponendid (Canale 1983, viidatud Hausenberg jt 2004: 9 järgi)

Euroopa keeleõppe raamdokumendis on suhtluspädevuse mudelit veel edasi arendatud ning sellesse kuulub kolm komponenti: keelepädevus, sotsiolingvistiline pädevus ja pragmaatikapädevus (vt joonis 3).



Ortopeediapädevus

Stiilierinevused

Murded ja erinevad häälused

Joonis 3. Suhtluspädevuse komponendid Euroopa keeleõppe raamdokumendi järgi (CEF 2001: 101–108, viidatud Hausenberg jt 2004: 11 järgi)

Vaatamata eelmainitud mudelite erinevustele, on neil kolm ühist põhimõtet (Hausenberg jt 2004: 11):

1. keeleoskus eksisteerib kontekstis, mitte omaette, ning on seotud inimese maailmatundmise ja isikuomadustega,
2. keeleteadmised on vaid üks keeleoskuse osa, mida peab suutma rakendada,
3. keeleteadmiste rakendamiseks tuleb tunda sotsiolingvistilisi ja pragmaatikanorme.

4. ROLLIMÄNGUDE KASUTAMINE OSAOSKUSTE ARENDAMISEL

Rollimängud aitavad kaasa ka sõnavara ja grammatika arendamisel. Käesolevas peatükis on toodud ka praktilised näited.

4.1 Rollimängude kasutamine sõnavara õpetamisel ja suulise suhtlemise arendamisel

Sõnavara ehk leksika on kõik teatud keelde või ühe inimese keeletarvitusse kuuluvad sõnad ja sõnaühendid (nt poliitikute, eesti keele, A. H. Tammsaare sõnavara). Sõnavara võib nimetada keele kõige liikuvamaks ja muutlikumaks osaks. Sõnad, mille abil me oma tegudest ja mõtetest räägime, muutuvad koos meid ümbritseva tegelikkusega. (Saarso 2000: 14)

Keeleõpetuses on varasematel aegadel pööratud suuremat tähelepanu grammatika, kommunikatiivsete oskuste jms õpetamisele, seepärast oli sõnavara õpetamine väga pika perioodi jooksul võõrkeeleõpetusest kõrvale tõrjutud. Õppija varasemad kogemused ja teadmised mõjutavad uute sõnade õppimist ning uue sõnavaraga tekkivaid seoseid, seepärast on sõnade õppimine väga isikupärane asi. Väga oluline on, et õppija arvestaks enda mõtteskeemidega ja aktiivsusega uute võõrkeele sõnade õppimise ajal. See materjal, mis õppija loob iseendale vastavalt oma tingimustele ja võimalustele ning kõik, mis on seotud iseendaga, jääb tavaliselt kõige paremini meelde. (Saarso 2000: 7)

Sõnavara õpetamiseks on palju erinevaid ülesannete tüüpe, näiteks elaboreerimine, mis tähendab seda, et „.. **õppija ise töötleb, kohandab ja sobitab õpitavat materjali aktiivselt suheldes**“ (Saarso 2000: 27). Sõnavara arendamiseks sobivad ka mitmesugused sõnalooülesanded, rühmitamisharjutused ja rollimängud.

Rollimäng laiendab suhtlemissfääri. Mängud muudavad õppimisprotsessi huvitavamaks ja vähendavad väsimust. Igasse keeletundi võib kaasata mängu, et tund oleks mitmekesisem ja et ei oleks nii igav. Rollimängus on ühendatud kõne, mäng ja õppimistegevus. Lahendades ülesandeid, haaratakse kaasa nii mõistus kui ka emotsioonid. Rollimängudes korratakse sõnu ja

lauseid mitu korda ning seejuures ei teki igavust ega väsimust. Sellises olukorras toimub tahtmatu materjali omandamine. (Deitseva)

Näited 6 ja 7 illustreerivad suulise suhtlemise arendamiseks ja sõnavara õpetamiseks sobivaid rollimänge.

Näide 6

Arsti juures (Rammo jt 2012: 272)

- A.** Olete patsient. Te olete juba kaks päeva haige olnud. Teie pea valutab ja kurk on valus. Paluge arstilt abi.
- B.** Olete perearst. Kuulake, mida haige teile räägib. Küsige, kas tal on palavik, nohu, köha jne. Saatke patsient vereproovi tegema ja röntgenisse. Kirjutage talle rohtu.

Näide 7

Tööintervjuu (Kitsnik 2010: 23)

Tutvuge oma rollikaardiga ja valmistuge tööintervjuuks.

A. Tööpakkujad

Teil on pood, kuhu vajate uusi töötajaid. Teie juurde tulevad tööotsijad, kellega vestlete. Mõelge välja, milline on teie pood ning millised peaksid teie uued töötajad olema. Pange märksõnad kirja.

B. Tööotsijad

Olete müüja ja otsite erialast tööd. Te käite mitmel tööintervjuul erinevates poodides. Enne intervjuule minekut mõelge välja, mida tahate enda kohta kindlasti öelda. Pange märksõnad kirja. Võtke kaasa ka oma CV.

- Viige intervjuud läbi. Tööpakkujad, tutvuge ka kandidaadi CV-ga ja esitage selle kohta täpsustavaid küsimusi.
- Töötage oma rollikaardi järgi.

A. Tööpakkujad

Pange iga kandidaadi kohta kirja tema tugevused ja nõrkused. Tehke valik.

B. Tööotsijad

Pange iga poe kohta kirja, mis teile seal meeldis ja mis mitte.

Selleks, et rollimäng oleks edukas ja täidaks keeletunnis oma eesmärgi, peavad olema täidetud mõned tingimused (Klaas 1990: 11):

1. õpilane on situatsiooni jaoks keeleliselt küps, s.t tema võõrkeeleskus peab olema piisav ennast arusaadavaks tegemiseks vastavates olukordades;
2. õpilane on situatsiooni jaoks sotsiaalselt küps, s.t piisava elukogemusega antud olukorra jaoks;
3. situatsioon, kus õpilased mängivad oma rolle, peab olema suhtlemisküps, s.t õpilastel peab olema, millest rääkida.

Kui õpilased on juba omandanud mingil teemal piisava sõnavara (nt inimese välimuse kirjeldamine), siis tuleb seda sõnavara vestlemisel rakendada. Rollimängu ei tohi alustada enne, kui õppijatele tutvustatakse olukorda, osalejaid, antakse üldised juhised, millest rääkida. Võib anda ka väljendeid, mida on võimalik antud situatsioonis kasutada. Nõrgema grupi puhul tuleb need kooris mitu korda läbi korrata. Mida tugevam on rühm, seda vähem peab õpetaja rollimängu omalt poolt suunama. Mänguks ja situatsiooniks ettevalmistamine ja selle organiseerimine peab olema lühem kui rollimäng ise. Kasuks oleksid ka väikesed rekvisiidid, mis annavad situatsioonile konkreetsuse (nt pildid oma sugulaste tutvustamiseks). (Klaas 1990: 11)

Õppijad töötavad iseseisvalt, kuid õpetajal peab olema pidev ülevaade, missuguses staadiumis on üks või teine grupp. Vajadusel võib õpetaja sekkuda rollimängu mõne abistava küsimusega. Õpetaja ei peaks kogu aeg parandama. Kui õpilane oskab moodustada võõrkeelseid lauseid teistele arusaadavalt, siis see on suur saavutus. Kui mäng on lõppenud, tehakse koos kokkuvõtte tulemustest. Õppijad jutustavad õpetajale, missugust infot nad omandasid, kuidas probleem lahendati jne. Lähtuvalt ühest ja samast sõnavarast tuleb järjest teha vähemalt 3 rollimängu nii, et saaks sarnaseid väljendeid kasutada erinevates situatsioonides. Rollimängud peaksid olema omavahel süžeeiliselt seotud. (Klaas 1990: 11)

Lähtudes õpetajapoolse kontrolli rakendamisest rollimängude läbiviimisel saab rollimänge jagada kontrollitavateks, mõõdukalt kontrollitavateks ja vabadeks ning läbiviimiseks kulutatud ajast lähtudes vastavalt episoodilisteks ja kauakestvateks rollimängudeks (Diomidova 2012) (vt tabel 2).

Tabel 2. Rollimängude liigid lähtuvalt nende kontrollitavusest ja kestvusest (Diomidova 2012)

Rollimängu liigid	Rollimängu tunnused
1. Kontrollitav. Kõige kergem liik, mis võib olla üles ehitatud dialoogi või teksti põhjal.	Osalejad saavad vajalikud repliigid.
2. Mõõdukalt kontrollitav. Raskem liik.	Õppijad saavad süžee üldkirjelduse ja enda rolli kirjelduse.
3. Vaba. Kõige raskem liik, kus õppijad otsustavad ise, mis leksikat kasutada ja kuidas tegevus kulgeb.	Õppijad saavad suhtlemise asjaolud.
4. Episoodiline.	Mängitakse omaette eraldi episood.
5. Kauakestev.	Pikema perioodi jooksul mängitakse episoodide sari (näiteks klassielust.)

Vaba rollimängu läbiviimisel peavad osalejad ise otsustama, mis leksikat nad kasutavad ja kuidas mäng areneb. Õpetaja vaid nimetab mängu teemat, seejärel palub õppijatel koostada erinevad situatsioonid, mis puudutavad antud teema aspekte. Loominguline rollimängude kasutamine nõuab sotsiaalsete teadmiste laienemist. Väga tihti sisaldab rollimäng tunnis sotsiaalse treeningu elemente ning rääkimisoscuse arendamiseks läbi viidavad rollimängud toimivad samal ajal ka suhtlemisharjutustena. (Diomidova 2012)

Näites 8 on välja toodud suhtlemisoscuse arendamiseks sobivaid ülesandeid, mis kontrollitavuse seisukohast liigituvad vabade rollimängude alla.

Näide 8

Suhtlemisharjutused (Diomidova 2012)

- A. **Rivistumine** (õppijad üritavad rivistuda vastavalt nõuetele).
- B. **Ringid** (iga „ringis“ osaleja hääldab oma teatud sõna nii sujuvalt, et sellest moodustuks lause ja kõlaks nii, nagu seda hääldaks üks ja sama inimene).

- C. **Naeratus** (õppijad astuvad üksteise kõrvale kohustusliku naeratusega ja moodustavad omavahel dialoogi).
- D. **Lill** (õppijad kingivad teineteisele lille, lausudes näiteks: „ma kingin sulle lille, sest sa oled hea inimene“ jne. Üksteisele öeldakse komplimente).
- E. **Kontaktid** (õppijad astuvad üksteise juurde ja alustavad vestlust).
- F. **Kuulamine** (õppijad kuulavad üksteist ja noogutavad, andes sellega teada, kas nad nõustuvad või mitte).
- G. **Viisakus** (õppijad pöörduvad üksteise poole viisakalt).
- H. **Austus** (õppijad räägivad vastastikusest austamisest, tuues näiteid).
- I. **Tänulikkus** (töötades koos, väljendavad õppijad üksteisele tänu osutatud abi eest).
- J. **Konflikt** (õppijad treenivad õiget reaktsiooni solvamisele või partneri emotsionaalse fraasile).

4.2 Rollimängude kasutamine grammatika õpetamisel

Grammatika on keeleõpetuse üks tähtis osa. Grammatika õpetab ja uurib keelevorme ning hõlmab väga erinevaid keelenähtusi. Ühed on õppija emakeelega sarnased ja on seepärast lihtsalt omandatavad, teised pole emakeelega sarnased, kuid ikkagi iseenesest lihtsad, kolmandad on täiesti võõrad ja neid on väga raske mõista. (Krall, Sõrmus 2000:7). „Grammatika peab olema integreeritud igapäevaellu ja rõhutama valmisolekut suhelda. .. Kõnelemisoskus tähendab oskust hakkama saada ootamatutes situatsioonides, kus äraõpitud käibefraasid ei aita“ (Krall, Sõrmus 2000: 9).

Grammatika õpetamiseks on palju võimalusi. Näiteks võib kasutada tekste, ajatelge, esemeid, pilte, isikustamist, võrdlemist, seletamist, skeeme, mängu (sh rollimängu). Mängimine teeb tunni huvitavamaks. Grammatilised mängud aitavad kaasa grammatilise materjali omandamisele ning see omakorda võimaldab üle minna aktiivse kõne juurde. Grammatiliste struktuuride kasutamine nõuab mitmekordset kordamist, mis õppijate jaoks muutub igavaks. Mängud aitavadki muuta õppimist elavamaks ja huvitavamaks. (Prantsuse keele mängud)

Näited 9–11 illustreerivad grammatika õpetamiseks sobivaid rollimänge.

Näide 9

Kaudne kõneviis (Krall, Sõrmus 2000: 28)

Õpilane saab kaardi järgmise tekstiga:

Oled olnud terve õppeaasta vahetusõpilasena välismaal. Saabusid tagasi eile õhtul. Helistasid parimale sõbrale, sest kuulsid juhuslikult tuttavalt lennukis uudiseid sõprade kohta. Sa tahad teada, kas kuuldused on tõsi või mitte. Kasuta järgmisi väljendeid: *Räägitakse, et ta olevat käinud..., Kuulsin, et ta minevat..., Kas on tõsi, et ta tegevat...?*

Paljud mängud põhinevad võistkonna printsiibil ning punktide arvutamisel. Võistluse element stimuleerib ja motiveerib õppijaid väga hästi. Veel üks tähtis asi on see, et mängu jooksul lapsed ei karda ega häbene rääkida isegi siis, kui tekivad vead, seda sellepärast, et nad ei saa hindeid. (Prantsuse keele mängud)

Mängimise käigus õpilane õpib, ise seda märkamata. Nii võib selgeks õppida küsimuste esitamist ja näiteks mineviku kasutamist (näide 10).

Näide 10

Pilt (A picture) (Mängud grammatikas)

Inglise keele ajavormi Present Continuous harjutamine.

Töö käik: Õpilased peavad ära arvama, mida teeb tegelane, keda on pildil kujutatud. Pilte nad hetkel ei näe. Nad esitavad küsimusi. Näiteks:

Õpilane ₁: *Is the girl sitting at the table?* (Kas tüdruk istub toolil?)

Õpilane ₂: *No, she is not.* (Ei, ta ei istu.)

Õpilane ₁: *Is the girl standing?* (Kas tüdruk seisab?)

Näide 11

Eesti keele modaalkonstruksioonide harjutamine (Raili Poolilt saadud isiklik info)¹

Vestlusülesanne. Töötage paarides, kasutades rollikaarte.

¹ Näite on koostanud Raili Pool Tartu ülikooli eesti keele kursuste jaoks, seda pole trükkis avaldatud.

A: Te olete kleepinud oma postkastile sildi tekstiga „Ainult tellitud post ja väiksemad arved“, aga saate ikka oma postkasti iga päev igasugust reklaami. See pahandab teid. Helistate postkontorisse ja küsite, mida te peate selleks tegema, et reklaami enam ei tuleks.

B: Töötate postkontoris. Teile helistab pahane klient, kes ei soovi saada postkasti reklaami ja küsib, mida ta peab tegema, et reklaami ei tuleks.

5. BAKALAUREUSETÖÖ AUTORI ISIKLIK KOGEMUS ROLLIMÄNGUDE KASUTAMISEGA EESTI KEELE KUI TEISE KEELE ÕPETAMISEL

Järgnevalt kirjeldatakse bakalaureusetöö autori isiklike kogemusi rollimängude kasutamisel eesti keele kui teise keele õpetamisel. Peatükis kirjeldatakse rollimängu efektiivsust õpetaja seisukohast. Peatüki esimeses osas antakse ülevaade täiskasvanud õppija õpetamise juhtumist, teine osa käsitleb laste eesti keele õpetamise juhtumit.

5.1 Carlose juhtum

Käesoleva bakalaureusetöö autoril on olnud väga positiivne rollimängude kasutamise kogemus ühe täiskasvanud keeleõppijaga, kes tuli Eestisse Argentiinast. Carlose emakeel oli hispaania keel, aga väga hästi oskas ta ka inglise keelt. Selle hetkeni, kui ta meie riigikeelt n-ö ametlikult õppima tuli, oli ta elanud Eestis ühe aasta ning tema elukaaslane oli eestlanna. Seega teatud sõnavara oli tal olemas, aga ta vajab grammatikat ja hääldamist. Carlose elukoht Eestis oli Ida-Virumaal, Kohtla-Järvel. Seal toimus ka käesolevas alapeatükis kirjeldatav eesti keele tund.

Esimeses tunnis oskas Carlos eesti keeles ennast tutvustada ning mõningaid asju küsida. Selgus, et nende kodukeel elukaaslasega oli siiski inglise keel, sest nii said nad kiiremini oma mõtteid väljendada.

Alustasime tähestikust ja õppisime hääldamist ja lugemist. Kohe selgus, et suureks hääldamise probleemiks olid eesti keele vokaalid „ä“, „ö“, „ü“ ja eriti „õ“. Eraldi „õ“ häälikut oskas ta ilusti hääldada, aga sõna sees ei tulnud see kuidagi välja. Meie eesti keele õppimine oli inglise keele baasil ja tema inglise keel oli väga kõrgel tasemel. Üritasin tundi läbi viia alati ainult eesti keeles, aga kui nägin, et ta ei saa aru, kohe tõlkisin inglise keelde. Algul oli Carlos väga tagasihoidlik ja häbenes küsida ja tõlkimist paluda.

Teatud hetkel arvasin, et peab tegema mängutundi ja seda veel õues. Valisin meie uueks õppeteemaks „*On the street*“ ehk „Tänaval“. Paar õppetundi õppisime klassis teatud sõnavara, küsimuste esitamist ja rääkimist.

Välja minnes ütlesin Carlosele, et nüüd mängime nii, et tema on kohalik elanik ja mina olen turist ja tahan teada vaatamisväärsustest, ilmast, loomadest, keda me näeme ja inimestest. Käesolev mäng on mõõdukalt kontrollitav. Meil mõlemal oli rolli ja süžee üldkirjeldus.

Ise märkamata jutustas Carlos mulle kõike, mida ta linnast teadis. Mina esitasin lisaküsimusi. Panin tähele, et ta rääkis palju vabamalt kui klassis. Isegi vokaal „õ“ sai ilusti hääldatud. Enne rääkimist mõtles ta ka vähem ning pinget ja häbenemist peaaegu ei olnud. Klassis aga ta alati kartis, et ütleb midagi valesti, ja häbenes.

Meie tund möödus väga kergelt, rõõmsalt ja vabalt. Koduseks ülesandeks sai ta teksti koostamise sellest tunnist, keskendudes sellele, mis meeldis ja mis mitte. Carlos oli ka seda meelt, et tal oli kerge suhelda, kuna ta võttis mind vastu mitte õpetajana, vaid sõbrana ja võrdväärse suhtluspartnerina.

5.2 Laste õpetamise juhtum

Minu grupis oli kuus seitsmeaastast last, kelle emakeel oli vene keel. Kuus last käis kooli esimeses klassis ja üks oli veel lasteaiatüdruk. Nende eesti keel oli algtasemel. Meie tunnid toimusid õhtuti, kell 18.00 kolm korda nädalas, Kohtla-Järvel. Selles linnas on olemas Lastekool, kus toimuvad erinevad kursused ja laagrid iga vanusegrupi jaoks (1,5 aastast kuni 18 aastani). Seal toimusid ka meie tunnid. Kuna nende tähelepanu oli pikema perioodi jooksul raske hoida, siis oli meie tund jaotatud mänguliseks õppimiseks ja loominguliseks osaks (joonistamise ülesanded, laulmine ja tantsimine, näiteks „Kaks sammu sissepoole“, „Kes aias?“). Vahel sai meie tund alguse Jänku-Jussi multifilmide vaatamisest ja selle põhjal möödus ka ülejäänud tund.

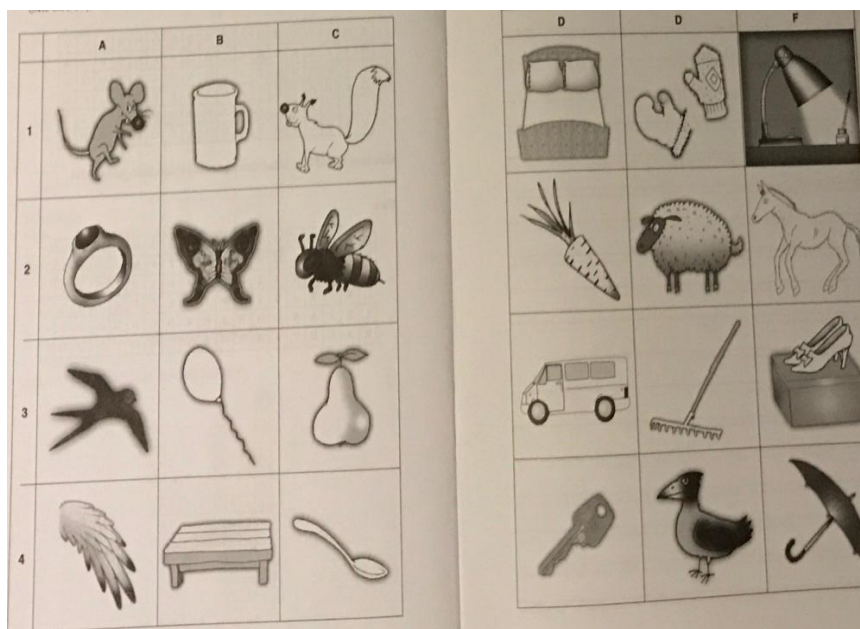
Kui me tunnis mängisime, siis need olid enamasti rollimängud. Tihti viisime läbi dialooge, mille rollid jagasin läbitud teemade põhjal.

Näiteks poe teema käsitlemise rollimängus oli üks laps müüja ja teine ostja rollis. Vene keeles andsin ette asjad, mida ostja pidi küsima. Müüjale olid antud teatud fraasid, näiteks „Ei, kahjuks meil ei ole...; Jah, see ... maksab ...“ Nende dialoogidega kordasime nii sõnavara kui ka grammatikat (ajavormid, küsimuste esitamine, tegusõna pööramine). Kui käsitlesime rongijaama

teemat, siis dialoogis said mõlemad vestlejad kellaaegu ja numbreid korrata. Kui paari vahel sai mäng läbi, siis pöördusin klassi poole ja uurisin, mida näiteks veel oleks võimalik ostjal küsida. See võimaldas teistel lastel ka endal rääkida ja mõelda situatsioon läbi, mitte olla ainult passiivne kuulaja. Ülaltoodud mängud võib liigitada kontrollitavate hulka, sest lastele olid teatud lausemallid ja fraasid ette antud.

Laste jaoks kõige ihaldatum roll oli aga õpetaja roll. Sellega premeerisin tublimaid, kes kõige paremini said koduse tööga hakkama. Iga tund oli meil uus õpetaja.

Joonisel 4 on toodud piltnäide tunnis kasutatud mängust.



Joonis 4. Mis on 3C? (Saarso 2000: 52–53)

Meie pisike õpetaja astus klassi ette, pall käes, ja hakkas esitama küsimusi, nt „Mis on pildil D3? Mis värvi on loom pildil F2 ja kes see on? Mida sa näed pildil C3?“. Vastajale viskas ta palli. Vastama pidi täislausega (*Sellel pildil on... Mina näen...*) Õpetaja ülesandeks oli õige vastuse kontrollimine ja vajadusel parandamine. Vahel tegime seda võistkondlikult, mängus osales siis üks õpetaja ja kaks võistkonda. Sel juhul kirjutas õpetaja rollis olev laps ka võistkondade punktid tahvlile.

Lastele mõjusid rollimängud samuti positiivselt, olulist osa mängis siin psühholoogia. Kui lastele öeldi, et nüüd kordame sõnu, siis keegi ei tahtnud seda teha. Kui määrasin kellegi õpetaja rolli ja ütlesin, et nüüd viime mängu läbi, siis kõik töötasid kaasa rõõmsalt ja aktiivselt.

KOKKUVÕTE

Käesoleva bakalaureusetöö eesmärgiks oli anda ülevaade rollimängudest ja nende rakendamise võimalustest keeleõppes. Töös on välja toodud ka rollimängudega seotud probleemid, millega võivad kokku puutuda nii õpetajad kui ka õpilased. Näiteks võib ette tulla olukordi, et kõik rühma liikmed ei tööta võrdse intensiivsusega, samuti ei oska õpilased alati üksteist kuulata või arvavad, et kaasõpilaste kuulamine ei ole kasulik. Töös on välja toodud ka võtted, kuidas neid probleeme vältida ning paremini mängu kasutada.

Keeleõppes on väga levinud kommunikatiivsed meetodid, milles keeleoskust käsitletakse väga laialt. Seda käsitleti töö kolmandas peatükis. Kommunikatiivse keeleõpetuse eesmärgiks on anda õppijatele õpitavas keeles suhtluspädevus. Kolmandas peatükis on välja toodud suhtluspädevuse komponendid ja rollimängude näited, mis sobivad kasutamiseks kommunikatiivses keeleõppes.

Neljas peatükk andis ülevaate rollimängude kasutamisest keeleliste osaoskuste arendamisel – sõnavara, suuline suhtlemine, grammatika. Sõnavara õpetamiseks võib kasutada erinevaid ülesandeid ja harjutusi, sealhulgas sõnalooülesanded, rühmitamisharjutused ja rollimängud. Rollimängud on tähtsad, kuna laiendavad suhtlemissfääri ning samuti muudavad õppimist mitmekesisemaks. Peatükk sisaldab ka konkreetseid rollimängude näiteid. Rollimänge saab jagada kontrollitavateks, mõõdukalt kontrollitavateks ja vabadeks ning läbiviimiseks kulutatud ajast lähtudes vastavalt episoodilisteks ja kauakestvateks rollimängudeks. Grammatika on samuti keeleõpetuse üks tähtis osa.

Käesoleva töö viimane, viies peatükk põhineb autori isiklikul kogemusel eesti keele kui teise keele õpetajana ning selles analüüsiti autori kogemust rollimängude kasutamisel. Peatükk jaguneb kaheks osaks. Esimeses osas on kirjeldatud kogemust välismaalasega, kes tuli Eestisse elama ja kellega töö autor viis läbi individuaalsed tunnid, milles rakendati ka rollimängu. Peatüki teises osas jagab bakalaureusetöö autor enda kogemust lastega töötamisel ning rollimängude kasutamisel. Töös kirjeldatud kogemuse põhjal võib öelda, et rollimängude rakendamine eesti keele kui teise keele õpetamisel oli tulemuslik. Tänu mängudele muutus tund mitmekesisemaks. Täiskasvanud keeleõppija kohta võib öelda, et mäng võimaldas tal lõdvestuda ja tunda ennast

vabamalt, siis suutis ta ka rääkida palju paremini. Lapsed ei võtnud samuti rollimängu mitte tõsiselt, vaid rõõmsalt. Kui õpetaja ütleb neile: „Nüüd teeme ühe harjutuse...”, mõjub see neile karmilt ja nõudlikult, aga fraas „Nüüd hakkame mängima“ mitte. Nad ise ei märganudki, kui hästi jäid fraasid ja sõnad meelde. Järgmises tunnis läbi viidud ristsõna tüüpi test alati tõestas seda.

Võib järeldada, et rollimängude kasutamine on väga laialt levinud ning efektiivne keeleõppes kasutatav metoodiline võte. Neid kasutatakse erinevatel eesmärkidel ja erinevate osaoskuste arendamiseks ja tänu sellele on tunnid veelgi huvitavamad õppijate jaoks.

KIRJANDUS

Deitseva = Дейцева, Светлана. Ролевые игры в обучении иностранным языком;
<http://festival.1september.ru/articles/514761/>. Vaadatud 22.04.2017.

Diomidova = Диомидова, Галина. Ролевая игра на уроках иностранного языка 2012;
<http://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/library/2012/02/12/rolevaya-igra-na-urokakh-inostrannogo-yazyka>. Vaadatud 22.04.2017.

Hadfield, Jill 2010. Rühmadünaamika võõrkeeletunnis. Tallinn: Kirjastus Argo.

Hausenberg jt = Hausenberg, Anu-Reet, Tiina Kikerpill, Maia Rõigas, Ülle Türk 2004. Keeleoskuse mõõtmine. Tallinn: TEA Kirjastus.

Kaivapalu Annekatrin, Maisa Martin 2010. Mis on võõrkeeleeõpe ja kuidas võõrkeelt õpitakse;
<https://oppekava.innove.ee/mis-on-voorkeeleeope-ja-kuidas-voorkeelt-opitakse/>. Vaadatud 22.04.2017.

Kitsnik, Mare 2010. Müüja erialane eesti keel. Õppematerjal. Tallinn: AS Kuma.

Klaas, Birute 1990. Rollimängud keeletunnis I. – Lingua. Eesti Vabariigi Haridusministeeriumi ajakiri. Tallinn: Perioodika.

Krall, Ingrid, Elle Sõrmus 2000. Eesti keele grammatika õpetamise võimalusi. Keeleõpetaja metoodikavihik. Tallinn: TEA Kirjastus.

Kärtner, Piret 2000. Kirjutamisoskuse arendamine. Keeleõpetaja metoodikavihik. Tallinn: TEA Kirjastus.

Mängud grammatikas = Использование игр при обучении грамматике;
<https://infourok.ru/ispolzovanie-igr-pri-obuchenii-grammatike-399722.html>. Vaadatud 22.04.2017.

Norit, Liina, Tatjana Baum-Valgma 2010. Keelekümblusprogrammi praktilised näited; <https://oppekava.innove.ee/keelekumblusprogrammi-praktilised-naited/>. Vaadatud 22.04.2017.

Prantsuse mängud = <http://france-prof.ru/pdf/deatelnost/igri.pdf> Vaadatud 22.04.2017.

Raamdokument = Euroopa keeleõppe raamdokument 2007. Tartu. Haridus- ja Teadusministeerium.

Rammo jt = Rammo, Sirje, Maarika Teral, Birute Klaas-Lang, Mari Allik 2012. Keel selgeks! Eesti keele õpik täiskasvanutele. AVITA.

Saarso, Kristi 2000. Sõnavara õpetamine. Keeleõpetaja metoodikavihik. Tallinn: TEA Kirjastus

Kaudviited:

Canale, M. 1983. On some dimensions of language proficiency. – Issues in Language Testing Research. Toim. J. W. Oller. Mass.: Newbury House, 333–342.

CEF 2001 = Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment. Cambridge: Cambridge University Press.

Hymes, D. H. 1972. On communicative competence. – Sociolinguistics. Toim. J. B. Pride, J. Holmes. Harmondsworth: Penguin, 269–293.

THE USE OF ROLE PLAY IN COMMUNICATIVE LANGUAGE TEACHING . *Summary*

Nowadays there are very widespread different role play in language teaching and language learning. We can use these games in each language level. The role play have three main groups: improvisation through the dialogue, characters interviewing and the real role game. Their difference is between teaching materials. The role play is important because students can practise the real situations in which they can be in real life (in market, in cinema, in meeting). Improvisation is the main role play keyword.

Sometimes can appear some problems while using games. For example not all students can work in the same intensity. There are also some leaders who speak a lot and others can't say anything. The second problem is listening. If somebody perform, other students don't listen to him. The role play helps to improve relations in the group.

The role play is the part of communicative teaching method. We can use this method in each ages and it helps to improve speaking, listening and writing skills. The games are also used to improve vocabulary and oral speech. The role play expands the communication sphere. Games can help students to relax and make lessons more interesting and not boring. The speech, game and learning are combined in role play .The students can even don't pay attention on teaching and learning moments while using these games. They get skills inadvertently.

The role play is also useful in grammar learning. If the grammar is clear it allows to speak actively. It needs to repeat for more times while using the grammar structures and it can be boring for pupils. Games help to improve the situation and students are not ashamed while speaking.

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Viktoria Heistonen

(sünnikuupäev: 05.06.1990)

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose „Rollimängude kasutamine kommunikatiivses keeleõppes“,

mille juhendaja on Raili Pool,

1.1. reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;

1.2. üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.

2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Tartus 26.06.2017